

# 소셜게임, 현재 그리고 미래

2ndfinger.com

김보상

**4억명, 또 다른 웹**

**33억 달러**

**3.5억 달러**

**마이크로소프트**

# 한국의 소셜 게임 현황

---

# 조사 개요

- 조사기간 : 2009년 11월 ~ 2010년 3월
- 개발사 : 32
- 개발자 : 24명
- 유통사 : 12
- 투자사 : 4
- 관련기업 : 19 (방송, 통신, 출판, 애니메이션 등)

# 한국의 소셜 플랫폼



2009년 10월, 36개 개발사, 70개



2010년 6월, 미투데이

# 소셜 게임 개발사 현황

- 개발사 : 약 36개
- 소셜게임 : 약 70개 (네이트 앱스토어)
- 평균 인력 : 7명
- 인력 분포 : 개발자 위주로 구성
- 지역 분포 : 서울
- 지원 플랫폼 : 1.네이트, 2. mixi, 3. 네이버, 4. Facebook (지원 순위)

# 개발사의 구분

- 창업자 약 60%
- 플래쉬 게임 개발자가 약 70%
- 온라인 게임 개발사와 모바일게임 개발사가 확장하는 경우 약 20%
- 개발사의 구분에 따라 소셜게임의 전략이 다름.

# 소셜게임 개발 트렌드

- 타이쿤류
- 미니게임
- RPG
- 온라인 게임 연결형.

# 소셜게임 유통사 현황

- 유통사 12
- 국내 기업 5 (온라인게임 개발사 위주)
- 일본계 4
- 미국계 3

# 한국 소셜 게임 시장의 특이성

---

# 온라인 게임의 확대



소셜 게임

온라인 게임

소셜 게임



# 디바이스 확장



## Cross Platform

삼성전자

KT

네이트

LG전자

SKT

네이버

# 다양한 기업들의 관심 확대



방송



출판사



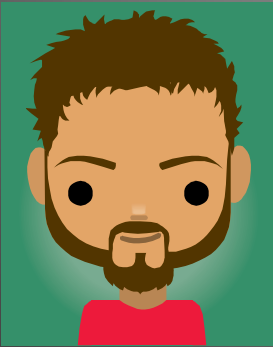
애니메이션

**대중을 위한 놀이, 소셜 게임**

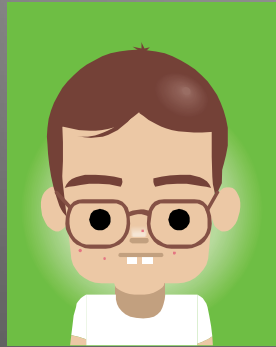
---

# 소셜 매개체의 필요성

?



?



?

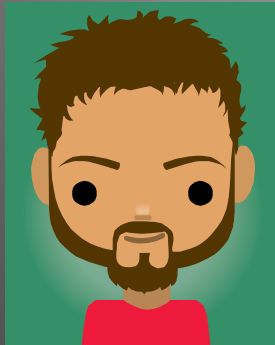


?



**Social Network**

# 킬링 타임을 위한 소셜 매개체



**Social OS**



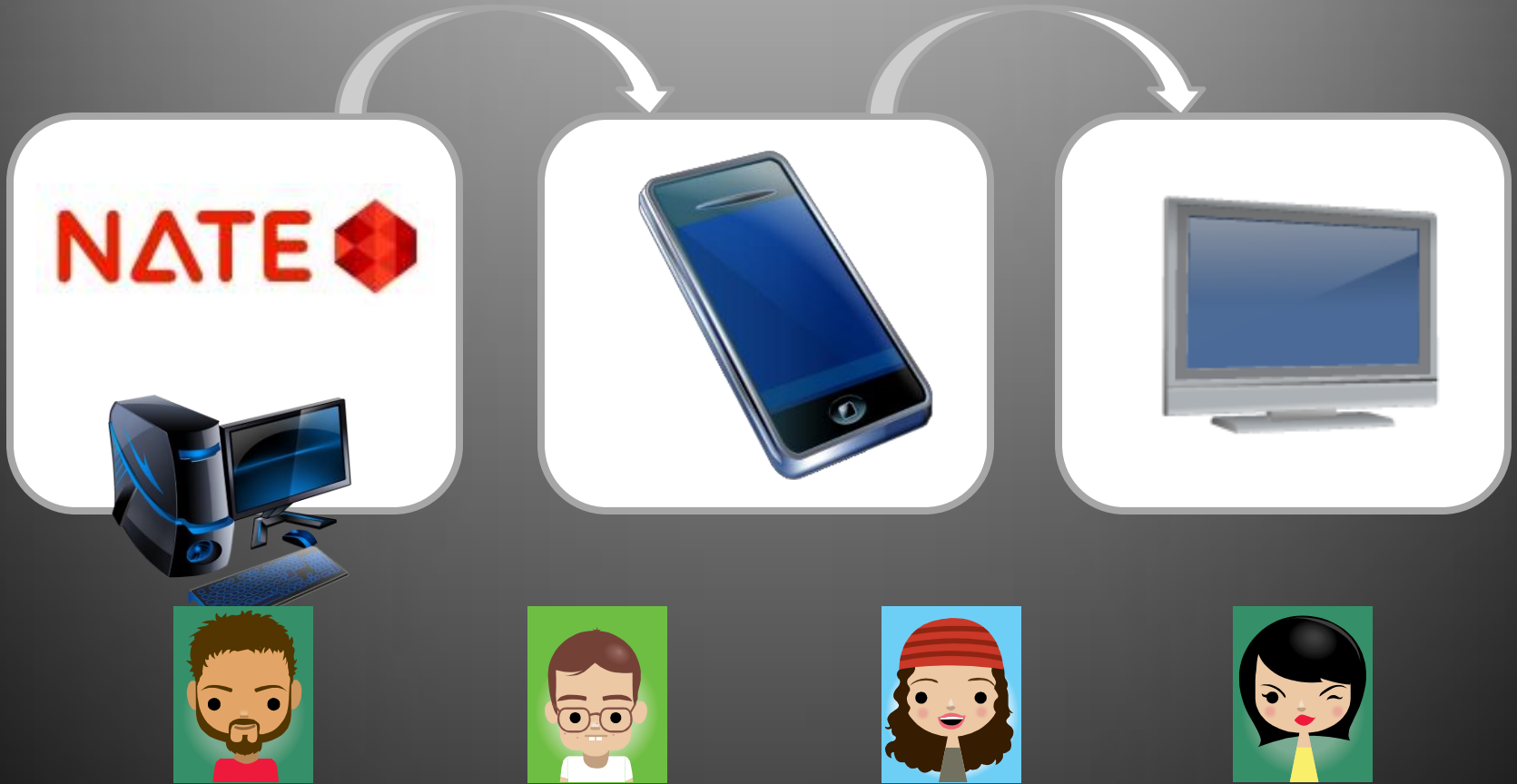
# 언제 어디서나..



# 제안

---

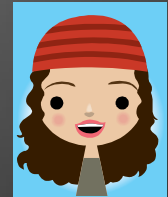
# 플랫폼의 확장



# 소셜 게임의 연결성



# 하나의 아이디어로 모든 것을..



**Social Network**

# 폭넓은 제휴



감사합니다.



2ndfinger.com

[2ndfinger@gmail.com](mailto:2ndfinger@gmail.com)

@2ndfinger